INGYENES CSOMAG

JÁTÉKGYŰJTEMÉNY

10 egyszerű otthoni játék
Mozgás, nevetés, beszélgetés



5–10 éveseknek • Képernyő nélkül
Kevés eszközzel • Bent és kint is
19 oldal • Nyomtatható A4

NÓRA NÉNI TANODÁJA
Ahol játék a tanulás

KEDVES SZÜLŐ!

Ismerős az a délután, amikor jó lenne valamit együtt játszani, de nincs már erőd hosszasan ötletelni, előkészülni vagy mindenféle eszközt elővadászni?

Ez a gyűjtemény pont az ilyen pillanatokra készült.

A NÓRA NÉNI TANODÁJA oldalán már megjelent képernyőmentes családi játékötletek közül válogattam össze tízet. Most egy helyre kerültek: rövid leírással, könnyítésekkel, extra ötletekkel és nyomtatható játékkártyákkal.

Nem kell sorrendben haladni.
Nem kell mindent tökéletesen csinálni.
És az sem baj, ha játék közben nagy nevetés, kis kavarodás vagy egy teljesen új családi szabály születik.

A lényeg egyszerű:
legyen néhány közös perc, amikor nem a képernyőre figyeltek, hanem egymásra.

Jó közös játékot kívánok!

Szeretettel:

Nóra néni



© 2026 NÓRA NÉNI TANODÁJA

HOGYAN HASZNÁLJÁTOK?

Nem kell sorban haladni.
Lapozzatok bele, nézzétek meg, mihez lenne kedvetek,
aztán válasszatok egyet.

Egy játék is elég.
Nem az a cél, hogy mindent végigjátsszatok,
hanem hogy legyen pár jó közös percetek.

Igazítsátok a saját családotokhoz.
Ha kisebb gyerekkel játszotok, egyszerűsítsetek.
Ha nagyobbakkal, jöhetnek az extra kihívások.

A szabályokon nyugodtan alakíthattok.
Ha játék közben születik egy jobb családi verzió,
használjátok bátran. Attól lesz igazán a tietek.

Figyeljetek a helyre és a biztonságra.
Mozgásos játék előtt pakoljatok el annyit,
hogy kényelmesen elférjetek.
Az apró tárgyas játékokat mindig felnőtt készítse elő.

A legfontosabb:
nem a hibátlan játék a cél, hanem
a közös nevetés, egymásra figyelés és együttlét.

Tipp:
A végén található „Ma ezt játsszuk!”
kártyákat kivághatjátok, borítékba
vagy kis dobozba tehetitek,
és a gyerek húzhat egy játékot.



© 2026 NÓRA NÉNI TANODÁJA

GYORS JÁTÉK-VÁLASZTÓ

Válasszatok hangulat, idő vagy helyzet szerint.
Egy játék több helyre is illik – ez csak gyors segítség,
ha épp nincs kedvetek keresgélni.

HA MOZOGNI KELLENE



- Lufimentő
- Árnyékfogó
- Robotos irányjáték
- Mi lett belőle?

HA NEVETNI SZERETNÉTEK



- Mi lett belőle?
- Szinkronbaleset
- Reklám, amit senki nem kért
- Túl komoly híradó

HA CSENDESEBB JÁTÉK KELL



- Tárgytalány
- Hangmemória
- Fordított bújócska

HA KINT VAGYTOK



- Árnyékfogó
- Fordított bújócska
- Lufimentő

HA NINCS KÉZNÉL ESZKÖZ



- Mi lett belőle?
- Szinkronbaleset
- Túl komoly híradó
- Fordított bújócska

HA BESZÉDES JÁTÉK KELL



- Tárgytalány
- Reklám, amit senki nem kért
- Túl komoly híradó
- Szinkronbaleset

Tipp:



Ha nem tudtok dönteni, húzzatok majd egyet a **„Ma ezt játsszuk!”** kártyák közül.



© 2026 NÓRA NÉNI TANODÁJA

LUFIMENTŐ

Egy lufi, sok nevetés, és egy közös cél: ne essen le!

GYORS INFÓK

Idő: 5–10 perc

Játékosok: 2 vagy több fő

Eszköz: 1 lufi

Helyszín: bent vagy szélcsendes helyen

A JÁTÉK LÉNYEGE

A játékosok közösen próbálják minél tovább a levegőben tartani a lufit úgy, hogy az ne érjen le a földre.



ÍGY JÁTSSZÁTOK

1. Egy felnőtt fújjon fel egy lufit.
2. Álljatok körbe, vagy szóródjatok szét egy kicsit a szobában.
3. Pöckölgjétek, érintsétek vagy finoman továbbítsátok egymásnak a lufit.
4. A cél: minél tovább maradjon a levegőben.
5. Ha leesik, indulhat új kör – akár saját rekorddal is.

KISEBBEKKEL

Engedjétek, hogy két kézzel is hozzáérjenek, és ne számoljatok hibát. Elég, ha örömmel visszaütik a lufit.

NAGYOBBAKKAL

Próbáljátok ki nehezített szabállyal: csak tenyérrel, csak könyökkel, csak térddel, vagy úgy, hogy ugyanaz a játékos nem érhet hozzá kétszer egymás után.

ÉSZREVÉTLENÜL TÁMOGATJA

figyelem · mozgás-koordináció · együtt-működés · reakcióidő · szabály-követés

FONTOS

Legyen elég hely a mozgáshoz, és a kipukkadt lufidarabokat rögtön dobjátok ki, főleg kisebb gyerek vagy kisebb testvér mellett.

© 2026 NÓRA NÉNI TANODÁJA

ÁRNYÉKFOGÓ

Fogócska testi érintés nélkül: most nem téged kell elkapni, hanem az árnyékodat!

GYORS INFÓK

Idő: 5–10 perc

Játékosok: 3 vagy több fő

Eszköz: napsütés és árnyék

Helyszín: kint, biztonságos, napos helyen

A JÁTÉK LÉNYEGE

A fogó nem a játékost próbálja megérinteni, hanem az árnyékára próbál rálépni. Akinek az árnyékára rálép, az lesz a következő fogó.



ÍGY JÁTSSZÁTOK

1. Keressetek egy napos, biztonságos játékteret.
2. Válasszatok egy fogót.
3. A többiek mozogjanak a kijelölt területen belül.
4. A fogó próbáljon rálépni valakinek az árnyékára.
5. Akinek az árnyékára rálépett, ő lesz az új fogó.

KISEBBEKKEL

Ne futással kezdjétek, inkább gyors sétával. Hagyjatok nagyobb teret, és legyen a szabály: lassan fordulunk, figyelünk egymásra.

NAGYOBBAKKAL

Próbáljátok ki időméréssel: hány árnyékot tud elkapni a fogó egy perc alatt? Nehezítésként csak oldalazva lehet mozogni, vagy időnként „szoborrá" kell dermedni.

ÉSZREVÉTLENÜL TÁMOGATJA

figyelem · testtudat · térérzékelés · reakcióidő · önkontroll

FONTOS

Csak autómentes, nem csúszós helyen játsszátok. Legyen elég hely kikerülni egymást. Késő délután a legviccesebb, amikor már hosszabbak az árnyékok.



© 2026 NÓRA NÉNI TANODÁJA

FORDÍTOTT BÚJÓCSKA

Egy bújik el, a többiek keresik... aztán csendben mellé bújnak!

GYORS INFÓK

Idő: 10–15 perc

Játékosok: 3 vagy több fő

Eszköz: nem kell

Helyszín: bent vagy kint

A JÁTÉK LÉNYEGE

Ebben a bújócskában nem mindenki bújik el. Csak egy játékos rejtőzik el, a többiek pedig megkeresik. Aki megtalálja, nem árulja el, hanem csendben mellé bújik.



ÍGY JÁTSSZÁTOK

1. Válasszatok egy játékost, aki elsőként elbújik.
2. A többiek számoljanak el lassan tizig vagy húszig.
3. Indulhat a keresés.
4. Aki megtalálja a bújó játékost, ne szóljon semmit, csak csendben bújjon mellé.
5. A játék akkor ér véget, amikor mindenki csendben összegyűlt ugyanott.

KISEBBEKKEL

Legyen kisebb a játéktér, és előre beszéljétek meg, hová nem szabad bújni. Ha túl nehéz a keresés, a felnőtt adhat halk segítséget vagy apró hangjelzést.

NAGYOBBAKKAL

Próbáljátok ki időméréssel: mennyi idő alatt gyűlik össze mindenki egy helyre? Extra kihívás: aki megtalálta a búvóhelyet, próbáljon nevetés nélkül csatlakozni.

ÉSZREVÉTLENÜL TÁMOGATJA

figyelem · önkontroll · térérzékelés · szabálykövetés · együttműködés

FONTOS

Csak biztonságos rejtekhelyeket válasszatok. Ne bújjatok zárható, túl szűk, magas vagy veszélyes helyre, és ne préselődjetek túl kicsi helyre.

© 2026 NÓRA NÉNI TANODÁJA

MI LETT BELŐLE?

Az első mozdulat még egyszerű. A végére már senki sem ismer rá!

GYORS INFÓK

Idő: 5–10 perc

Játékosok: 3 vagy több fő

Eszköz: nem kell

Helyszín: bent vagy kint

A JÁTÉK LÉNYEGE

Egy egyszerű mozdulat játékosról játékosra vándorol. Mindig csak a következő játékos figyel, a végén pedig kiderül, mi lett belőle.



ÍGY JÁTSSZÁTOK

1. Az első játékos kitalál egy egyszerű mozdulatot.
2. A többiek forduljanak el, csak a következő játékos figyeljen.
3. Ő megmutatja a mozdulatot a következőnek.
4. Így halad tovább a mozdulat a körben.
5. A végén nézzétek meg: mi volt az eleje, és mi lett belőle?

KISEBBEKKEL

Legyen a kezdő mozdulat nagyon egyszerű: taps, integetés, guggolás, karkörzés vagy vicces arckifejezés. Nem baj, ha hamar átalakul, pont ettől lesz jó.

NAGYOBBAKKAL

Próbáljátok ki extra körökkel: állatosan, robotként, lassítva vagy nagyon komoly arccal. A végén megszavazhatjátok a legviccesebb átváltozást.

ÉSZREVÉTLENÜL TÁMOGATJA

figyelem · utánzás · testtudat · memória · önkontroll

FONTOS

Egyszerű, biztonságos mozdulatot válasszatok. Ne legyen ugrás, hátradőlés, lökdösődés, és ne válasszatok olyan mozdulatot, amihez kevés a hely.



© 2026 NÓRA NÉNI TANODÁJA

ROBOTOS IRÁNYJÁTÉK

Egyikőtök robot lesz, a másik az irányító. Vajon eljut a robot a célhoz?

GYORS INFÓK

Idő: 5–10 perc

Játékosok: 2 vagy több fő

Eszköz: nem kell

Helyszín: bent vagy kint

A JÁTÉK LÉNYEGE

Az egyik játékos robotként mozog, a másik egyszerű utasításokkal irányítja. A robot csak azt csinálja, amit az irányító mond vagy mutat.



ÍGY JÁTSSZÁTOK

1. Jelöljetek ki egy biztonságos játékteret.
2. Válasszatok egy robotot és egy irányítót.
3. Tegyetek ki egy célt: például párnát, plüsst vagy széket.
4. Beszéljétek meg az alaputasításokat: előre, hátra, jobbra, balra, állj.
5. Az irányító lassan, egyesével adja az utasításokat.
6. A robot lépésről lépésre halad a cél felé.
7. A kör végén cseréljetek szerepet.

KISEBBEKKEL

Kezdjétek csak három utasítással: előre, hátra, állj. A cél legyen közel, és az irányító mindig csak egy utasítást adjon egyszerre.

NAGYOBBAKKAL

Adjátok hozzá a lépésszámot is: „három lépés előre", „egy lépés jobbra". Extra kihívásként az irányító csak kézjelekkel irányíthat.

ÉSZREVÉTLENÜL TÁMOGATJA

figyelem · testtudat · irányok · jobb-bal · utasítás-követés

FONTOS

Ne fussatok, és ne csukott szemmel játsszátok. Legyen elég hely a mozgáshoz, és csak biztonságos, könnyen kikerülhető akadályokat használjatok.

© 2026 NÓRA NÉNI TANODÁJA

HANGMEMÓRIA

Rázzátok meg, figyeljetek jól, és keressétek meg a párokat!

GYORS INFÓK

Idő: 5–10 perc

Játékosok: 2 vagy több fő

Eszköz: zárható kapszulák, apró hangkeltő tárgyak

Helyszín: bent

A JÁTÉK LÉNYEGE

Két-két kapszulába ugyanaz kerül, ezért ugyanúgy szólnak. A játékosok rázással, hallgatózással próbálják megtalálni az összetartozó párokat.



ÍGY JÁTSSZÁTOK

1. Egy felnőtt készítse elő a hangpárokat.
2. Minden hangból két egyforma kapszula készüljön.
3. Keverjétek össze a kapszulákat az asztalon.
4. A játékos kiválaszt két kapszulát, és óvatosan megrázza őket.
5. Ha ugyanúgy szólnak, megtartja a párt.
6. Ha más a hangjuk, visszateszi őket, és jöhet a következő játékos.

KISEBBEKKEL

Kezdjétek 3–4 párral. Először együtt hallgassátok meg a hangokat, és beszéljétek meg: zörög, kopog, csörög vagy halkan susog?

NAGYOBBAKKAL

Próbáljátok ki úgy, hogy csak egyszer lehet megrázni egy kapszulát. Extra kihívásként asztalnál, csukott szemmel is kereshetitek a párokat.

ÉSZREVÉTLENÜL TÁMOGATJA

hallás · memória · párosítás · koncentráció · türelem

FONTOS

Apró tárgyakat csak felnőtt készítssen elő, és a kapszulákat mindig jól zárjátok le. Játék után tegyétek el őket, kisebb testvér mellett pedig különösen figyeljetek, hogy semmi ne kerüljön szájba.

© 2026 NÓRA NÉNI TANODÁJA

TÁRGYTALÁNY

Egy hétköznapi tárgy, egy furcsa mondat... vajon ki találja ki először?

GYORS INFÓK:

Idő: 5–10 perc

Játékosok: 2 vagy több fő

Eszköz: 3–5 jól felismerhető otthoni tárgy fejenként

Helyszín: bent

A JÁTÉK LÉNYEGE:

Minden játékos választ néhány hétköznapi tárgyat. Valaki titokban kiválaszt egyet, és úgy írja körül, hogy nem mondhatja ki a nevét. A többiek megpróbálják kitalálni, melyik tárgyról van szó.



ÍGY JÁTSSZÁTOK:

1. Mindenki válasszon 3–5 kisebb otthoni tárgyat.
2. Tegyétek a tárgyakat jól látható helyre.
3. Az egyik játékos titokban kiválaszt egy tárgyat.
4. Mond róla egy furcsa, vicces vagy találós mondatot.
5. A többiek megpróbálják kitalálni, melyik tárgyról van szó.
6. Aki kitalálta, ő mondhatja a következő tárgytalányt.

KISEBBEKKEL

Kezdjétek kevés tárggyal: legyen összesen 3–4 tárgy az asztalon. Segíthettek kérdésekkel: Mire való? Milyen színű? Hol szoktuk használni?

NAGYOBBAKKAL

Nehezítésként válasszatok egy tiltott kapaszkodót: nem lehet kimondani a tárgy színét, anyagát vagy azt, mire használjuk. Extra kihívásként csak egyetlen mondatból kell kitalálni a tárgyat.

ÉSZREVÉTLENÜL TÁMOGATJA

szókincs · körülírás · figyelem · gondolkodás · beszédkedv

FONTOS:

Olyan tárgyakat válasszatok, amelyek nem törékenyek, nem élesek, és kisebb testvér mellett sem veszélyesek.

© 2026 NÓRA NÉNI TANODÁJA

REKLÁM, AMIT SENKI NEM KÉRT

Egy teljesen hétköznapi tárgy… de most úgy kell bemutatni, mintha világszenzáció lenne!

GYORS INFÓK

Idő: 5–10 perc

Játékosok: 2 vagy több fő

Eszköz: 1 hétköznapi tárgy körönként

Helyszín: bent

A JÁTÉK LÉNYEGE

Egy játékos választ egy egyszerű otthoni tárgyat, és úgy reklámozza, mintha az lenne a világ legkülönlegesebb dolga. A cél nem a tökéletes előadás, hanem a vicces, túlzó bemutatás.



ÍGY JÁTSSZÁTOK

1. Válasszatok egy hétköznapi tárgyat.
2. A játékos nézze meg alaposan: mire való, milyen, mi benne a „különleges".
3. Találjon ki hozzá egy rövid reklámszöveget.
4. Mutassa be a tárgyat úgy, mintha mindenki erre várt volna.
5. A többiek tapsolhatnak, kérdezhetnek vagy kitalálhatnak hozzá egy reklámszlogent.

KISEBBEKKEL

Elég 1–2 mondat is. Segíthettek ilyen kezdéssel: „Ez nem akármilyen…", „Ezzel sokkal könnyebb…", „Aki ezt kipróbálja…"

NAGYOBBAKKAL

Próbáljátok ki különböző stílusban: nagyon komolyan, suttogva, tévés bemondóként, túl lelkesen vagy teljesen titokzatosan.

ÉSZREVÉTLENÜL TÁMOGATJA

beszédkedv · kreativitás · szókincs · humor · önbizalom

FONTOS

Ne egymást nevessétek ki, hanem az ötleteken nevessetek együtt. A játék akkor jó, ha mindenki bátran kipróbálhatja a saját vicces reklámját.

© 2026 NÓRA NÉNI TANODÁJA

SZINKRONBALESET

A mozdulat az egyikőtöké, a hang a másiké... és pont ettől lesz vicces!

GYORS INFÓK

- **Idő:** 5–10 perc
- **Játékosok:** 2 vagy több fő
- **Eszköz:** nem kell
- **Helyszín:** bent vagy kint

A JÁTÉK LÉNYEGE

Az egyik játékos némán eljátszik egy egyszerű helyzetet, a másik pedig közben hangot vagy szöveget ad hozzá, mintha ő lenne a szinkronhang. Mivel nem beszélik meg előre, könnyen születhetnek vicces „szinkronbalesetek”.



ÍGY JÁTSSZÁTOK

1. Válasszatok egy színészt és egy szinkronhangot.
2. A színész gondoljon ki egy egyszerű helyzetet.
3. Kezdje el némán eljátszani.
4. A szinkronhang közben adjon hozzá szöveget, hangokat vagy gondolatokat.
5. A többiek kitalálhatják, mi lehetett az eredeti helyzet.
6. A kör végén cseréljetek szerepet.

KISEBBEKKEL

Kezdjétek nagyon egyszerű helyzetekkel: evés, fésülködés, pakolás, fogmosás vagy integetés. A szinkronhang mondhat csak hangokat is: „hopp”, „jaj”, „hűha”, „nyamm”.

NAGYOBBAKKAL

Próbáljátok ki különböző stílusban: mesehősként, sportközvetítőként, nagyon komolyan, suttogva vagy teljesen túlzó reklámhangon.

ÉSZREVÉTLENÜL TÁMOGATJA

figyelem · beszédkedv · kreativitás · humor · együttműködés

FONTOS

Ne egymást figurázzátok ki, hanem a helyzeteken nevessetek együtt. A játék akkor jó, ha mindenki bátran mer mozogni, megszólalni és hibázni.

© 2026 NÓRA NÉNI TANODÁJA

TÚL KOMOLY HÍRADÓ

Minél komolyabb az arc, annál viccesebb lesz a hír!

GYORS INFÓK

Idő: 5–10 perc

Játékosok: 2 vagy több fő

Eszköz: nem kell

Helyszín: bent vagy kint

A játék lényege:

A játékosok teljesen hétköznapi vagy kitalált apróságokról mondanak híreket nagyon komoly híradós hangon. A poén az, hogy minél jelentéktelenebb a hír, annál komolyabban kell előadni.



ÍGY JÁTSSZÁTOK:

1. Válasszatok egy híradóst.
2. A híradós találjon ki egy rövid hírt.
3. A hír szólhat egy otthoni tárgyról, családi eseményről vagy vicces apróságról.
4. Mondja el nagyon komoly arccal, mintha esti híradót vezetne.
5. A többiek lehetnek nézők, riporterek vagy megszólaló „szemtanúk”.
6. A kör végén válasszatok új híradóst.

KISEBBEKKEL

Segíthettek hírkezdésekkel: „Rendkívüli hír érkezett…”, „Ma délután eltűnt…”, „A helyszínen találtunk egy…” Elég 1–2 mondat is.

NAGYOBBAKKAL

Próbáljátok ki több szereppel: híradós, riporter, időjós, szakértő vagy szemtanú. Extra kihívás: senki sem nevethet a saját híre közben.

ÉSZREVÉTLENÜL TÁMOGATJA

beszédkedv · mondatalkotás · humor · figyelem · önbizalom

FONTOS:

A hírek maradjanak kedvesek és játékosak.
Ne egymás hibáiból csináljatok hírt, hanem ártalmatlan, vicces helyzetekből.

© 2026 NÓRA NÉNI TANODÁJA

MA EZT JÁTSSZUK!

Vágjátok ki a kártyákat, tegyétek borítékba vagy kis dobozba,
és húzzatok egyet, amikor játszanátok valamit.



LUFIMENTŐ

Tartsátok a lufit minél tovább a levegőben!

Eszköz: 1 lufi



ÁRNYÉKFOGÓ

A fogó nem téged kap el, hanem az árnyékodra próbál rálépni.

Eszköz: napsütés és árnyék



FORDÍTOTT BÚJÓCSKA

Egy játékos bújik el, a többiek pedig csendben mellé bújnak.

Eszköz: nem kell



MI LETT BELŐLE?

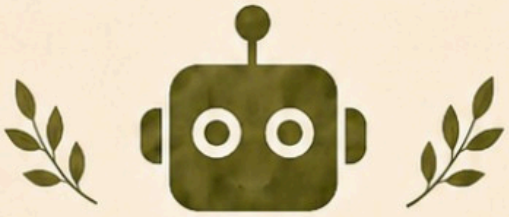
Egy mozdulat körbejár, és a végére teljesen átalakul.

Eszköz: nem kell

© 2026 NÓRA NÉNI TANODÁJA

MA EZT JÁTSSZUK!

Vágjátok ki a kártyákat, tegyétek borítékba vagy kis dobozba,
és húzzatok egyet, amikor játszanátok valamit.



ROBOTOS IRÁNYJÁTÉK

Egyikőtök robot lesz,
a másik egyszerű utasításokkal
irányítja.

Eszköz: nem kell



HANGMEMÓRIA

Rázzátok meg a kapszulákat,
és keressétek meg
a hangpárokat!

Eszköz: zárható kapszulák hangpárokkal



TÁRGYTALÁNY

Írjatok körül egy tárgyat
anélkül, hogy kimondanátok
a nevét!

Eszköz: néhány otthoni tárgy



REKLÁM, AMIT SENKI NEM KÉRT

Mutassatok be egy hétköznapi
tárgyat úgy, mintha
világszenzáció lenne!

Eszköz: 1 hétköznapi tárgy

© 2026 NÓRA NÉNI TANODÁJA

MA EZT JÁTSSZUK!

Vágjátok ki a kártyákat, tegyétek borítékba vagy kis dobozba,
és húzzatok egyet, amikor játszanátok valamit.



SZINKRONBALESET

Az egyik játékos némán játszik,
a másik adja hozzá a hangot.



Eszköz: nem kell



TÚL KOMOLY HÍRADÓ

Mondjatok nagyon komoly
híreket egészen apró dolgokról!



Eszköz: nem kell



CSALÁDI JOKER

Találjatok ki egy saját szabályt
valamelyik játékhoz!



Teendő: alakítsátok
a játékot a családotokhoz



ÚJRAHÚZÁS

Ha most máshoz lenne kedvetek,
húzzatok még egy kártyát!



Teendő: válasszatok
új játékot

© 2026 NÓRA NÉNI TANODÁJA

KEDVENC JÁTÉKUNK

Egy kis hely a közös nevetéseknek, saját szabályoknak és kedvenc pillanatoknak.

A kedvenc játékunk:

Ezzel játszottuk:

Ezen nevettünk a legjobban:

Ezt a szabályt mi találtuk ki:

Rajzolj ide egy kedvenc játékpillanatot!

© 2026 NÓRA NÉNI TANODÁJA

MÉG EGY KÖR?

Lehet, hogy ma csak egy lufi maradt a levegőben,
egy árnyék menekült,
egy kapszula zörgött,
vagy valaki nagyon komoly hírt mondott egy zokniról.

De közben történt valami fontos:
nevettetek,
figyeltetek egymásra,
és lett néhány közös percetek.

Tegyétek el a kártyákat, és húzzatok belőlük máskor is.
A szabályokat pedig alakítsátok bátran a saját családotokhoz.

A legjobb játékok sokszor pont így születnek.

Köszönöm, hogy játszottatok!

Szeretettel:

Nóra néni



© 2026 NÓRA NÉNI TANODÁJA